浅析融媒体时代竖屏短片对视听传播的变革

兰永久
（福田区融媒体中心，湖北 黄冈 435400）

摘 要：时代的发展与科技的进步使得我国短视频行业得到创新，短视频行业使竖屏短片发展路径得以拓宽，并且使竖屏短片成为目前视听传播中的主流模式。竖屏短片与传统横屏影像比较，其主要特征在于屏幕以竖向构图为基础，而竖向构图能够对中近景的表达能力予以强化，并以此增强叙事能力，为观众带来更加独特的视听感受。竖屏短片在发展中，不仅是影视构图的革命，同时也对传播行业产生影响。基于此，文章对融媒体时代背景下竖屏短片对视听传播所带来的变革进行分析，希望短视频行业能够在竖屏短片模式的应用中有更多元化的发展。

关键词：融媒体竖屏；短片视频；视听传播；广播媒体；短视频　　**中图分类号：**G222　　**文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2021）08-101-03　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2021.08.030
本文著录格式：兰永久．浅析融媒体时代竖屏短片对视听传播的变革 [J]. 中国传媒科技，2021（08）：101-102，52.

导语

融媒体观念已成为当前视听媒体在发展中的主流。融媒体的发展使媒介传播环境得以改变，媒介传播的新形式不断优化。短视频在发展中已经成为当代社会中重要且具有创新意义的传播方式，直接影响人们的生活。截至 2020 年 6 月，我国短视频用户规模已达 8.18 亿人，占网民总数的 87%。人均短视频观看时间已达 110 分钟。媒体融合的速度不断加快也推进了影像由传统横屏向竖屏转变。从生理角度分析，人类的视线属于横向视线，因此横向视频更加贴近人类所观看的真实世界，由此自电影诞生，无论 4：3 抑或为 16：9 以及更早的 1.33：1 等诸多比例的画幅，均为横屏电影，是电视视频主流传播模式。而手机的客观形态以及人们日常的使用习惯主要为竖屏，由此也使得传统的横屏播放模式在手机终端的应用中，不具备竞争优势，为了配合用户竖向持握手机的特性，竖屏传播内容诞生。国内的快手、抖音等诸多短视频社交平台在融媒体时代的背景下开始推广应用竖屏短片，受到大众青睐。竖屏短片最先由部分用户以自发原创的方式进行短视频制作，各家传媒公司以及新闻媒体在融媒体的发展过程中，积极探索手机竖屏传播模式。在当前融媒体时代背景下，竖屏影像已经成为影像在播放中的主要模式，并且也为媒体带来了更具创新意义的变化。本文着重分析融媒体时代背景下，竖屏短片对视听传播所带来的变革。

1. 影像的视听语言分析

影像传播正在逐步由大屏以及横屏的传播模式逐步转变为小屏与竖屏的传播模式。视听语言本身在视频中具有符号化的特征，在进行视频录制以及创作过程中，声音以及画面的组合能够形成较为完整的信息。融媒体时代，影像传播模式正由传统的横向化传播逐步转变为竖向化传播。

1.1 竖向构图对视听传播的影响

竖向构图与横向构图相比，其视野开阔性不足，构图视域具有更为集中的特点。但狭窄化的视角能够形成具有专注性的视觉效果，由此摄像构图在对内容呈现的过程中能够更有表现力，并且能够使内容更加突出。正因如此，竖向画面在对内容进行表达的过程中，更具表现力。竖向化的构图会将人物放在画面的主要位置中，周边的环境在一定程度上被弱化，由此突出人物形象，增强视觉冲击力。竖屏构图在应用过程中，往往会对人物的肖像予以刻画，因此在影音行业中被称为肖像模式，横向构图由于其视野相对宽广，被称为景观模式。

1.2 竖屏影像的景别分析

竖屏影像对于远距离的内容进行弱化，由此使得远景及中景的表达能力被动削弱，对比横屏影像，竖屏短视频窄化视域能够突出拍摄主体，因此能使观众快速获取画面信息。竖屏影像会大量应用中景表现人物、环境、肢体动作、衣着打扮等内容，用近景表现人物的表情、神态、动作、精神面貌等。例如，用户在进行手机自拍时，经常以竖屏构图进行拍摄，并且多为近景景别。[1] 总体而言，竖屏影像更加适合在中、近景的混合应用中，更为细致化地表现日常生活，帮助拍摄者表达内容，满足大众在融媒体时代下的传播需求。

1.3 运动镜头的分析

运动镜头能够使视野得到拓展，并且使画面富有动感，表现形式更为丰富。而运动镜头分为推、拉、摇、移、手持旋转、升格等。在竖屏短视频的拍摄过程中，多数用户会通过手持手机完成拍摄。由于竖屏影像其视角相对狭窄，因此在拍摄过程中经常会采用横向手持摇动镜头，这种方式能够更为充分的对人物环境进行介绍，使视频中的视觉信息更为丰富。在竖屏视频的拍摄中，通过运动镜头能够构造更加吸引人的画面，为受众带来更为独特的视觉体验。例如，在《遇见你》微电影中，张艺谋导演将故事情景安排于火车之上，以自上而下的纵向镜头推移方式，对归家途中三位旅客所呈现出的差异化特征进行描写，由此提高叙事效果。

2. 竖屏视频应用对于视听传播的作用

2.1 便利性

用户使用手机的大部分时间会在竖屏模式下进行。因此大部分手机均会以竖持方式设计。智能手机增加诸多附加功能，观看视频便是其中之一。从人类生理习惯以及手机的设计角度分析，竖向持机是人们所较为常用的手机应用模式。横屏观看，用户往往需要先将手机进行横向旋转而后视频画面也随之转为横向。在此过程当中，用户在各类界面切换操作的复杂性将被动的增加，并且在对其他应用进行兼容应用时，便利性大幅度降低，因此无法获得更为优质的视频观看感受。竖屏视频更具便利性。

2.2 兼容视觉及心理感受

优秀的短视频往往能够对感染力以及冲击力进行充分的表达，以此使观众产生观看共鸣，使其视觉冲击能够在短时间内为观众带来快感，同时也能够对信息以更加直观的方式进行传递，情绪感染力能够在心理角度上使观众产生共鸣，而竖屏视频能够将二者进行有机融合。对竖向视频的呈现效果进行分析可以发现，在远景与中景的使用过程当中，其局限性大幅度提升，但就其优势而言，竖屏化的展示能够增强视频的封闭感，在一定程度上增加用户的吸引力。同时能够使用户获得更加优质化的沉浸体验，在全屏格式下对内容进行呈现，能够对画面细节进行放大，带来更为强烈的感染力，使观众获得情感共鸣。

2.3 具有复制性的集体模仿特点

在技术不断发展的背景下，用户在视频拍摄的过程中能够添加各类特效，使短视频的内容更加丰富，同时虚拟场景模板能够为其他用户提供复制模仿的空间，在平台内部进行传播。例如，抖音的变身漫画特效在网络走红，各类变装视频层出不穷，由此也使得各大应用平台相继推出变身类特效，各类特效道具的应用以及配合固定模式的音乐与台词，使玩法的创新性增加，并且使用户参与模仿的门槛降低，由此提高公众的参与积极性。

3. 融媒体时代背景下竖向短视频的发展路径

3.1 注重生产 PUGC 内容

目前短视频市场仍然处于初期，诸多短视频平台的 UGC 类产品占据着短视频的主要市场，但大部分竖向短视频的作品质量有待提升。内容相对优质的 PGC 作品，就其产量以及更新周期而言又存在着时间跨度相对较长的问题，无法满足公众的需求，因此需要结合 UGC 所具有的广度以及 PGC 所存在的深度，构建 PUGC 视频产品，解决 PGC 更新时间相对较长，避免 UGC 内容同质化严重等问题。竖屏短视频平台在发展中，需要鼓励对 PUGC 进行生产。[2] 在对播放内容进行调整，对推送模式进行优化的过程中，用户的使用体验得以优化，由此达到双赢。

3.2 以短促长，加强各平台间的合作

目前，竖屏短视频并不能满足平台变现的需求。长视频与短视频在发展中，需要对合作模式进行创新，实现竖屏短视频以及横屏长视频的有机融合，使多平台多渠道的商业发展更加多元化。例如，在传统视频行业发展中，电视行业能够与抖音、快手等诸多竖屏短视频进行合作，将新闻以竖屏的方式进行播放。由此扩大受众接收范围的同时，也使传统媒体自身的影响力增强，而短视频平台如果能够引入官方电视台，同样能够使平台的内容质量得到提升。

3.3 以技术赋能使用户的体验得到提高

5G 的发展使网速大幅度提升，为短视频提供了创新性的发展机遇，使场景随时空随意切换，丰富了用户体验。此外，数据传输速率以及传输容量爆炸式的增长使人与人之间的交互性提高，诸多创新技术为竖屏短片发展提供了更为优质的保障。视频传播的竖向发展模式也使得影视行业自身技术得到更新，诸如竖屏稳定器、更为便捷灵活的三脚架、竖屏美颜灯等诸多器材得以广泛应用。[3] 因此，在竖屏短片行业发展中，需要以技术为依托，增强技术赋能，将技术转变为创新驱动，使行业得到创新发展。

结语

短视频行业已经得到了现代人的青睐与认可，碎片化的信息时代背景下，竖屏短视频内容具有传播的绝对

（下转第52页）